

**1ο Δημοτικό Σχολείο Θρακομακεδόνων**

**Υπεύθυνη Εκπαιδευτικός**

**Αλεξοπούλου Αθανασία**

Η συγκεκριμένη εργασία – παιχνίδι εκπονήθηκε στα πλαίσια του προγράμματος **Erasmus +** και συγκεκριμένα στα πλαίσια της ενότητας **European Capital e-game .**

Οι μαθητές της έκτης Τάξης και συγκεκριμένα οι μαθητές **Κώστας Κλεινάκης**, **Ιωσήφ Χαν**, **Δήμητρα Γαλανοπούλου** και **Σακοράφα Ειρήνη** με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού **Αθανασία Αλεξοπούλου ΠΕ19** δημιούργησαν στη γλώσσα προγραμματισμού **Scratch** ένα διαθεματικό project που συνδυάζει λογική, γεωγραφία, προγραμματισμό, ρομποτική, μαθηματικά,

**Σενάριο**

Η ρόδα του Λούνα Παρκ των Θρακομακεδόνων έχει χαλάσει και χρειάζεται άμεσα επισκευή. Οι μαθητές της Έκτης Τάξης χρειάζονται την βοήθειά σας.

**1.** Πρέπει να βρείτε τους προορισμούς των χωρών που σας προτείνονται κάθε φορά στη παρουσίαση. Προσοχή !!!! σε κάθε λάθος προορισμού χάνονται πόντοι και η επισκευή της ρόδας καθίσταται δυσκολότερη.

**2.** Πρέπει να απαντηθούν σωστά και οι ερωτήσεις που αφορούν τις ευρωπαϊκές πρωτεύουσες. **Προσοχή !!!!** Σε κάθε λάθος απάντηση χάνονται πάλι πόντοι. Πόσοι πόντοι χάνονται σε κάθε λάθος προορισμό ή λάθος απάντηση για την ευρωπαϊκή πρωτεύουσα αναφέρονται κατά την διάρκεια του παιχνιδιού αλλά και αναγράφονται στην πλατφόρμα του παιχνιδιού.

**3.** Η ρόδα του Λούνα Παρκ λειτουργεί – αποκαθίσταται η βλάβη κάθε φορά που γίνεται στάση στο σωστό προορισμό – Ευρωπαϊκή χώρα και κάθε φορά που απαντάται σωστά η ευρωπαϊκή πρωτεύουσα αυτής. Σε λάθος απαντήσεις όχι μόνο χάνονται πόντοι αλλά η ρόδα του Λούνα Παρκ σταματά προσωρινά να λειτουργεί.

**4.** Ωστόσο στο τέλος υπολογίζονται πόσες ευρωπαϊκές πρωτεύουσες έχουν απαντηθεί σωστά. Αν υπάρχει έστω και μια απαντημένη λάθος τότε η ρόδα δε θα λειτουργήσει-επισκευαστεί με τη βοήθεια των ανταπαντήσεων. Γι’ αυτό δίνεται μια τελευταία ευκαιρία υποβάλλοντας την ερώτηση πόσες χώρες ανήκουν στην Ευρωπαϊκή Ένωση.

**5.** Αν και τότε η απάντηση είναι λανθασμένη τότε αναγκαστικά καλείται το συνεργείο επισκευής της ρόδας. Το συνεργείο πλησιάζει ακούγεται ο θόρυβος της επισκευής και η ρόδα ξαναλειτουργεί.

**Πρόκειται για ένα παιχνίδι γνώσεων γεωγραφίας που μπορεί να παιχτεί από όλες τις ηλικίες. Οι παίχτες μπορεί να είναι δύο ή να είναι χωρισμένοι σε ομάδες. Κερδίζει ο παίκτης ή η ομάδα που καταφέρνει να συγκεντρώσει τους περισσότερους πόντους.**

**Στόχοι του παραπάνω εκπαιδευτικού παιχνιδιού.**

**1.** Να βελτιώσουν την γεωγραφική τους παιδεία και συγκεκριμένα να εντοπίζουν στο χάρτη με ευκολία κάποια συγκεκριμένη ευρωπαϊκή χώρα.

**2.** Να αναφέρουν τις ευρωπαϊκές πρωτεύουσες των ευρωπαϊκών κρατών.

**3.** Να αναπτύξουν περαιτέρω τη λογική τους πάνω στον προγραμματισμό σε περιβάλλον scratch και να εξοικειωθούν γενικότερα με την λογική της ανάπτυξη προγραμμάτων με παρόμοιες απαιτήσεις.

**4.** Να εξοικειωθούν με την ρομποτική χρησιμοποιώντας εξοπλισμό και υλικό ρομποτικής όπως hub, αισθητήρα απόστασης και μοτέρ που λειτουργούν και αναγνωρίζονται από εντολές που βρίσκονται στο περιβάλλον scratch.

**5.** Να αναπτύξουν και καλλιεργήσουν τις γνώσεις τους στην μηχανική και τη λογική της μετάδοσης της κίνησης μέσω των γραναζιών κατασκευάζοντας μια ρόδα Λούνα Παρκ και το αμαξάκι του συνεργείου που μπορεί τελικά να χρειαστεί να παρέμβει για να επισκευαστεί η ρόδα του λούνα Παρκ.

**Υπεύθυνη Εκπαιδευτικός**

**Αλεξοπούλου Αθανασία**